



LE NET ART

Jean-Paul Fourmentaux

► To cite this version:

Jean-Paul Fourmentaux. LE NET ART. Médium: Transmettre pour Innover, 2006, 6, pp.48-57.
halshs-00067985

HAL Id: halshs-00067985

<https://shs.hal.science/halshs-00067985>

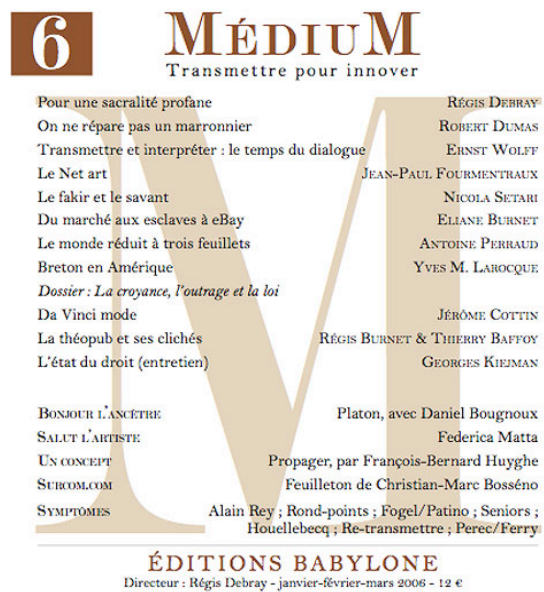
Submitted on 16 May 2006

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LE NET ART

Jean-Paul FOURMENTRAUX



- Version "auteur" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article publié : FOURMENTRAUX JP. 2005, Le Net art, *Medium* N°6, Éd. Babylone, Paris, pp. 48-57.

Présentation

Pas plus qu'une bibliothèque numérique n'est une bibliothèque traditionnelle numérisée, l'art en ligne est quelque chose d'autre que l'art d'hier mis en ligne. Pour pasticher la formule de Benjamin sur la photographie : la question n'est pas de savoir si le Net art est un art, mais ce que le Net renouvelle dans notre conception du travail artistique, production, réception et rebonds.

© Régis Debray

Depuis une dizaine d'années, le Net art s'impose en France où il désigne les créations interactives conçues par, pour et avec le réseau Internet, en les distinguant des formes d'art plus traditionnelles simplement transférées sur des sites-galeries et autres musées virtuels. Le vocable Net art fait aujourd'hui consensus, au détriment d'autres qualifications comme « art Internet », « art réseau », « cyberart », « Web art » qui manquaient à clairement distinguer l'art en réseau de l'art simplement transposé sur le réseau, pris comme une nouvelle vitrine pour la diffusion de créations pensées et conçues hors du réseau. De ce point de vue, la spécificité d'Internet consiste à proposer simultanément un support, un outil et un environnement créatif. Il faut entendre ici par support sa dimension de vecteur de transmission, dans le sens où Internet est son propre diffuseur ; par outil, sa fonction d'instrument de production, qui donne lieu à des usages et génère des dispositifs artistiques (1) ; par environnement, le fait qu'il constitue un espace habitable et habité. Dans ce contexte, le travail artistique vise la conception de dispositifs interactifs, mais aussi la production de formes de communication et d'exposition visant à impliquer l'internaute dans le procès de l'œuvre. Le site Internet, la homepage, l'atelier on-line, les Mailing Lists ou les forums de discussion constituent les cadres de sociabilités renouvelées. En utilisant toutes les fonctionnalités d'Internet – le Web (l'html, le ftp, peer to peer) mais aussi le courriel, le chat – le Net art promeut des œuvres dont les enjeux renouvèlent les relations entre art et société.

USAGES ARTISTIQUES DE L'INTERNET

Poursuivant la logique plus ancienne du Mail art (ou de l'Art postal), certaines œuvres pour le réseau promeuvent la circulation et la réception d'Emails artistiques. La galerie londonienne The Centre of Attention (2) a institué ce type d'action en présentant durant l'été 2002 une exposition d'Email art. Les artistes y étaient invités à produire des happenings informationnels par propagation et contamination des messageries électroniques. Mais l'opération visait également l'instauration d'un rituel de lecture. À la croisée de l'œuvre communicationnelle et de la performance, l'exposition instaurait une stratégie artistique de captation et de fidélisation du public. Il s'agissait pour les artistes de constituer un réseau de contributeurs vers lesquels les messages pouvaient être acheminés. Une fois inscrit, ce public engagé et volontaire était incité à devenir lui-même l'auteur d'une œuvre : la meilleure réponse (reply) à l'email pouvant être érigée en œuvre d'art, et l'un des participants se voir ainsi attribuer le statut et la place d'artiste de la galerie. Ce projet Net art résulte de l'innovation (textuelle et culturelle) promue par l'écriture électronique en réseau. La lettre électronique, à mi-chemin de la performance d'artiste et de l'acte de langage (3), constitue une « communication d'auteur », participative et performative, dont la propagation adopte les modes d'amplification propres à la « rumeur ». Au-delà des messages véhiculés, ce type de dispositif érige ainsi en œuvre artistique le jeu des mises en lien, l'esthétique relationnelle et le réseau où se déploie l'Email. D'autres projets impliquent un dialogue

direct avec le public. Le dispositif interactif Mouchette (4) s'attache par exemple à créer une proximité et un rapport intime entre l'œuvre et celui qui la consulte. Il s'agit d'un site qui transpose sur Internet la logique du journal intime et met en scène, sur un ton de provocation, les frontières entre vie artistique et vie privée. Sa spécificité réside dans l'établissement d'un échange personnalisé, visant à construire et entretenir, à l'écart de toute médiation extérieure, une liaison quasi amoureuse avec le public. La propagation de l'œuvre et l'approche du public apparaissent ici comme deux processus conjoints qui constituent pour l'artiste une part majeure du travail créatif. La stratégie adoptée consiste en une tentative de séduction du public par la méthode de l'adressage personnalisé. Le processus conversationnel, automatisé, exploite sur Internet les possibilités offertes par la technologie des formulaires en PHP3. Un programme informatique enregistre et mémorise les éléments d'informations fournis par le public au cours de ces visites et envois d'Email : le nom, l'adresse, la date, l'heure du message et son contenu sont analysés et répertoriés, classés selon les catégories de réponses et les informations qu'elles contiennent. Le langage de programmation PHP3 rend possible, depuis le serveur de l'artiste, la création d'une base de données qui va récupérer ces informations et créer la liste d'envoi des différentes interventions personnalisées. Un troisième type de projets Net art implique la captation et la fidélisation d'un échantillon d'utilisateurs, qui sera partie prenante de l'œuvre et de son événement en ligne. C'est le cas, par exemple, du théâtre virtuel Diguiden (5) de l'artiste

français Michel Jaffrenou. Une fois connecté et acheminé jusqu'à la page d'accueil de Diguiden, le public se trouve face à une première injonction : « Vous allez vous inscrire dans masque et, dans dix jours, vous recevrez votre mot de passe pour entrer dans mon petit théâtre. » Cette inscription nécessite pour le public de déclarer sa participation à l'œuvre, de décliner ses nom, prénom et adresse mail, puis de revêtir un login servant à la fois d'identifiant et de figure de jeu. La participation étant limitée aux cent premières personnes inscrites, certains visiteurs risquent donc de ne pas pouvoir en bénéficier. Mais le risque pris par l'artiste n'est pas moindre. Puisqu'en effet, miser simultanément sur la déclaration d'identité de l'internaute et sur sa bonne patience semble relever d'une véritable gageure : le délai avant participation supposant pour l'internaute d'attendre, dix jours durant, la délivrance d'un mot de passe. Le dispositif de l'artiste français Olivier Auber présente un autre exemple de rapport ritualisé aux œuvres du Net art. Le Générateur Poïétique (6) propose sur le mode du cadavre exquis de réaliser une image collective en temps réel. La participation du public est ici orchestrée par un contrat assez contraignant. L'annonce de l'événement se fait par Email et engage une prise de rendez-vous ponctuel visant à partager dans le temps et dans l'espace la réalisation de l'œuvre. Ce Générateur Poïétique permet en effet à plusieurs individus de se connecter à un moment donné sur un site, dont le lieu et l'heure du rendez-vous avaient été préalablement fixés par courrier électronique. Chaque participant doit avoir, suivant les recommandations préalables de l'artiste, procédé au

téléchargement, à l'installation et apprentissage d'un logiciel de dessin bitmap. Respectant l'heure du rendez-vous, l'internaute est alors invité à rejoindre d'autres participants anonymes dans l'objectif d'un dialogue interfacé. L'action de chacun, visible simultanément par l'ensemble des participants, déterminant l'état de l'image collective, comme résultat de l'action de tous.

APRÈS L'ŒUVRE OUVERTE, L'ŒUVRE FRAGMENTÉE

Ces différents projets artistiques jouent ainsi du potentiel communicationnel d'un média – l'Internet – qui constitue tout à la fois le support technique, l'outil créatif et le dispositif social de l'œuvre. Pour autant rien n'est ici pleinement « joué » d'avance. Matérialisant un « champ de possibles », ils mettent en jeu des matériaux adaptables aux circonstances, ainsi qu'un glissement par lequel l'œuvre se trouve moins dans ce qui est donné à voir que dans le dispositif qui la fait exister – l'affichage sur l'écran n'étant que la face apparente de toute une infrastructure technique et informationnelle. L'œuvre devient alors, de façon plus large, l'ensemble des structures et des règles qui la sous-tendent. Il en ressort trois niveaux enchâssés : le dispositif (immergé) comme condition de l'interaction ; l'interface (émergente) et son actualisation ou activation potentielle ; et enfin, la croissance évolutive de ses différents contenus :

1) Le programme informatique compose l'architecture événementielle censée régir le procès de production de l'œuvre, sans pour autant en fixer une fois pour toutes les variations et évolutions. Il occupe une place ambivalente : d'une part, il reste enfoui au cœur d'une œuvre qu'il ne peut manifester qu'une fois traduit ou décodé ; d'autre part, il constitue un intermédiaire logiciel autonome, susceptible d'animer d'autres projets. Autrement dit, si l'œuvre d'art numérique ne peut exister sans le programme qui la génère, celui-ci n'en reste pas pour autant prisonnier.

2) L'interface, logicielle et visuelle à la fois, est partagée entre une « esthétique » et une « opérationnalité ». Elle est censée composer l'outil, l'objet et le (mi)lieu sociotechnique au sein duquel pourront simultanément s'écrire le projet artistique, se déployer la part visible de l'œuvre, et s'inscrire la réception active du public. Mais en n'opérant que par réduction, elle manque à traduire convenablement la complexité des éléments qu'elle relie. Si elle est désormais au centre de la coopération, et si elle constitue un objet intermédiaire nécessaire au dialogue, à la compréhension autant qu'à l'action concrète, l'interface ne peut donc pleinement suffire à « faire œuvre ».

3) Le statut de l'image d'art apparaît lui aussi transformé. Fragmentée et architecturée, elle y est dotée de nouvelles prérogatives. Envisagée dans sa profondeur, elle offre une scène habitable et praticable, en même temps qu'une visualisation du parcours et de l'action qu'elle

permet. Image « en creux », elle incarne désormais un corpus de travail et tend à devenir l'instrument d'une communication entre l'artiste, l'ordinateur et le public. Autrement dit, dans ce contexte de création numérique, l'image est utilisée tantôt comme prétexte à constituer une œuvre contributive, tantôt comme prétexte à rencontrer les autres dans une tâche coopérative. Aussi présente soit-elle, l'image, rarement une finalité en elle-même, tend à permettre des événements, des communications, des actions. Il en résulte une situation collective d'énonciation et d'opération qui n'est plus mise au service d'un résultat unique, mais se trouve encadrée dans un processus continu et augmentatif dans lequel des acteurs multiples investissent, individuellement et collectivement, une œuvre qui reste pour partie à faire et à refaire. Cette plasticité propre au Net art lui confère par conséquent une inscription « entre-deux » : entre l'approche totalisante mettant en avant l'idée d'une structure ou d'un ordre homogène, et l'approche réticulaire mettant en évidence le flux généralisé des ensembles complexes ouverts, plus proche de l'indifférencié ou du chaos. Dans ce contexte, l'œuvre se trouve perpétuellement tiraillée entre l'idéalisation d'une production esthétique délimitée, attribuable à un auteur singulier, porteuse de sa facture et de sa sensibilité individuelle, et le produit des usages qu'elle génère, résultant de ses appropriations et expérimentations par autrui – elles-mêmes susceptibles de travestir ou d'altérer considérablement la forme et les significations initialement déposées par l'artiste.

L'ŒUVRE EN SITUATION DE TRAVAIL

Cette configuration des dispositifs Net art engage une redéfinition des conventions qui organisent et permettent la circulation aussi bien que la réception des œuvres d'art. L'œuvre n'est plus donnée d'emblée, mais résulte d'un processus engageant les modalités de son exploration et de son actualisation. Le récepteur s'y voit attribuer un rôle de plus en plus capital : tout est agencé pour lui redonner la main et le sortir de la contemplation. La réception de l'œuvre devient désormais un travail, nécessitant parfois une expertise technique élevée. Détenteur de nouvelles capacités et responsabilités, le public participe de l'objet communicationnel pour y déployer ses usages, en détourner les logiques de fonctionnement et l'investir de nouvelles formes. On peut dans ce contexte distinguer différents modes d'intervention sur l'œuvre de la part du public :

- 1) Le mode de lecture s'apparente à celui du livre imprimé. Il s'opère de façon linéaire, sans offrir de possibilité de bifurcations intertextuelles ou de transformation du corpus original. Les caractéristiques de la page informatique permettent toutefois une lecture qui intègre désormais les hors- champs de l'écran.
- 2) Le mode de navigation jouit des possibilités hypertextuelles promues par la mise en forme numérique. La visite implique une exploration de différentes pièces disposées par l'artiste. Non linéaire,

elle se fait sur un mode réticulaire, au fil d'un parcours constitué d'une série de bifurcations, de lien en lien, dans les arborescences de l'œuvre.

3) Le mode altératif intervient dans les dispositifs qui réagissent aux actions du visiteur. L'objet de l'action ne se limite alors plus à la navigation dans un espace d'information, mais permet l'altération de la forme et du contenu de ces informations. Les actions du visiteur ont des incidences directes sur l'œuvre. C'est, dans ce cas, l'intégration et la disposition de matériaux apportés par le public qui constituent le dispositif artistique ;

4) Le mode de communication apparaît dans les dispositifs qui proposent un cadre de dialogue. L'acte artistique consiste à disposer un espace en creux, dans l'objectif qu'il soit investi et habité. C'est alors l'échange dialogique, plus que le contenu, qui est élevé au rang d'œuvre. La spécificité du Net art réside dans cette conjugaison d'une technique et d'une occasion sociale. Investi à la fois en tant qu'atelier et espace d'exposition, Internet reçoit et donne à voir des projets multiformes – programmes informatiques, interfaces utilisateurs, contenus évolutifs – qui incluent une possibilité de transformation. L'implication du public, impératif renouvelé, est mise en scène dans des dispositifs qui génèrent différents modèles d'interactivité. Elle fait l'objet de stratégies de fidélisation et repose sur la construction de « prises » actives. Elle engendre, enfin, divers contrats et rituels de

réception propres au Net art. Les œuvres « dialogiques » qui en découlent aménagent une réception négociée avec le public. Tout à la fois esthétiques, médiologiques et sociales, elles ne peuvent, par conséquent, être saisies « qu'en acte » ou « en travail ».

Notes et références

1. Dans cet article, le terme « dispositif » est entendu au sens pragmatique d'un environnement sociotechnique qui comprend à la fois les machines et les mécanismes de l'expérience du Net art. Cf. Roland Barthes, « En sortant du cinéma » dans *Le Bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1975, p. 407-412 ; Geneviève Jacquinot-Delaunay, Laurence Monnoyer « Le dispositif. Entre usage et concept », *Hermès*, n° 25, CNRS Éditions, 1999. Pour une lecture du concept de dispositif, appliquée aux environnements et technologies numériques, voir également Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002.

2. La galerie londonienne The Centre of Attention produit l'exposition Email Art, du 12 août au 16 septembre 2002. Voir le site Web <http://www.thecentreofattention.org>, ainsi que, pour compléter cette thématique, les travaux de Jaka Zeleznikar, <http://www.jaka.org/index.html>, Etoy <http://www.etoy.com> et RTMark, <http://www.rtmark.com>.

3. Un « énoncé performatif », au sens de John Langshaw Austin, Quand dire c'est faire, Paris, Seuil, 1970.

4. Pour un compte-rendu des stratégies artistiques et informatiques mises en œuvre par Mouchette (<http://www.mouchette.org>) pour fidéliser son public au fil des échanges réguliers par Email et autres privilèges dont il a aujourd'hui l'exclusivité, voir : Jean-Paul Fourmentraux, « Quête du public et tactiques de fidélisation : une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », Réseaux, n° 125.

5. Cf. Michel Jaffrenou, Diguiden, <http://www.diguiden.net>.

6. Cf. Olivier Auber, Générateur Poïétique, <http://www.enst.fr/~auber>.

**

JEAN-PAUL FOURMENTRAUX est sociologue au Centre de sociologie du travail et des arts, EHESS, Paris. Dernier livre publié : Art et Internet. Les nouvelles figures de la création (Éditions du CNRS, 2005).